

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE studia I stopnia - rok akademicki 2026/2027

Lista przedmiotów i efektów uczenia się możliwych do potwierdzenia jako efekty uczenia się

Przedmiotowe efekty kształcenia

nazwa przedmiotu	ECTS		wiedza	umiejętności	kompetencje społeczne
rok 1					
		sem. I	sem II		
Podstawy Grafiki Projektowej	3	3	<p>Zna i rozumie warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe i rynkowe aspekty procesu twórczego i projektowego podczas realizacji podstawowych działań projektowych.</p> <p>Zna i rozumie warsztatowe, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe i rynkowe aspekty procesu twórczego i projektowego podczas realizacji podstawowych działań projektowych.</p>	<p>W 01 (P6S_WG); W 02(P6</p> <p>Podczas realizacji podstawowych działań projektowych potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej.</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się podstawowymi programami graficznymi (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop), adekwatnie dobierać je do określonych zadań oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój.</p> <p>Potrafi opracować podstawową dokumentację tworzonych projektów, właściwie dokumentując ich koncepcję oraz odpowiednio je prezentując.</p>	<p>U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)</p> <p>Potrafi podczas realizacji podstawowych działań projektowych zbierać, analizować oraz interpretować zdobytą wiedzę i doświadczenia ze świadomością istoty, znaczenia i konieczności tego procesu.</p>
Podstawy Typografii	3	3	<p>Posiada wiedzę na temat metod wykorzystywanych w procesie projektowym i jego etapów w zakresie typografii.</p> <p>Posiada wiedzę na temat procesu projektowego i sposobów jego planowania w zakresie podstaw typografii.</p>	<p>W 01 (P6S_WG); W 02(P6</p> <p>Potrafi w realizacjach stosować intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej i projektowej w prowadzonych (indywidualnie i w zespołach) pracach projektowych.</p> <p>Zna w dobrym stopniu programy komputerowe (Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) potrzebne w pracy grafika projektanta i w sposób świadomy stosuje je do wybranych projektów, dba o stałe podnoszenie swoich umiejętności i wiedzy, na bieżąco śledząc ich rozwój technologiczny.</p> <p>Zna podstawową terminologię z zakresu typografii i projektowania graficznego, posiada umiejętność tworzenia spójnych koncepcji kreatywnych rozwiązań projektowych.</p>	<p>U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)</p> <p>Potrafi analizować materiał merytoryczny, określić środki graficzne i typograficzne dostosowując je do potrzeb projektu, kontynuując, na bazie zdobytych doświadczeń, poszerzanej stałe wiedzy i rozwijanych umiejętności warsztatowych, tworzenie własnej, zindywidualizowanej koncepcji wyrażania swoich kreatywnych rozwiązań projektowych.</p>
Fotografia	3	3	<p>Student zna i rozumie metodyczne podejście wykorzystywane w procesie tworzenia projektu fotograficznego, w tym etapy planowania, realizacji i postprodukcji, oraz potrafi efektywnie zastosować te metody w pracy nad własnymi projektami fotograficznymi.</p> <p>Rozumie zależności technologiczne, użytkowe, estetyczne, percepcyjne, kulturowe oraz rynkowe, w fotografii której jest odbiorcą oraz której jest autorem.</p>	<p>W 01 (P6S_WG); W 02(P6</p> <p>Potrafi wykorzystać umiejętności i wiedzę oraz intuicyjne podejście w pracy z pojedynczą fotografią jak i projektem fotograficznym</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się cyfrowym aparatem fotograficznym, oraz podstawowym cyfrowym warsztatem postprodukcji fotografii. Dobiera odpowiednie rozwiązania techniczne dla uzyskania założonych efektów wykonywanych zdjęć.</p> <p>Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji.</p>	<p>U 03 (P6S_UW); U 05 (P 6S_UW); U 06 (P 6S_UW)</p> <p>Jest w stanie samodzielnie poszerzać swoją wiedzę na temat fotografii. Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania wiedzy i doświadczeń.</p>

Podstawy animacji i multimedii	3	3	Zna, rozumie oraz potrafi zastosować fundamentalne zasady animacji, takie jak timing, spacing, squash and stretch, oraz inne, które są kluczowe dla nadania animacji płynności i naturalności. Zna i rozumie aspekty procesu tworzenia prostych form animowanych. Potrafi stworzyć krótką sekwencję animowaną przechodząc przez wszystkie najważniejsze etapy produkcji (koncepcja, storyboard, projekty graficzne, animacja)	W 01 (P65_WG); W 02(P65_WG); W 03 (P65_WG); W 04 (P65_WG); W 05 (P65_WG); W 06 (P65_WG)	Potrafi świadomie i adekwatnie do tematu dobrać środki audiowizualne i narzędzia do tworzenia w środowisku 3D: modelowanie, teksturowanie, oświetlenie, animacja, rendering. Zna podstawy tworzenia w środowisku 2D: tworzenie elementów graficznych na potrzeby późniejszej animacji. Zna najważniejsze specjalistyczne portale i fora internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i wie gdzie szukać odpowiedzi aby samodzielnie rozwiązać problemy technologiczne. Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową. Posiada umiejętność tworzenia moodboardów i wstępnych koncepcji w oparciu o nie oraz research."	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW)	Zna najważniejsze specjalistyczne portale internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i śledzące najważniejsze zjawiska z dziedziny sztuk audiowizualnych.	KS 03 (P 65_KR)
Podstawy grafiki warsztatowej i technik druku	3	2	Rozwijają wiedzę ogólną -plastyczną i wie jak wykorzystają ją w działaniach koncepcyjnych wynikających z programu dydaktycznego. Świadomość wzorców leżących u podstaw kreacji, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi plastycznej. Realizacja indywidualnych koncepcji plastycznych z zakresu projektowania 2D i 3D, w oparciu o wiedzę warsztatową z obszaru tradycyjnych technik graficznych.	W 02(P65_WG); W 03 (P65_WG); W 04 (P65_WG); W 05 (P65_WG); W 06 (P65_WG); W 07 (P65_WG); W 08 (P65_WG); W 09 (P65_WG); W 10 (P65_WG)	Realizacja indywidualnych koncepcji w procesie artystycznym oraz projektowym. Połączenie twórczych działań plastycznych z metodyką projektowania. Tworzenie indywidualnych koncepcji wynikających z swobodnego i świadomego wykorzystywania nabytych umiejętności w poszukiwaniu osobistego języka wyrazu plastycznego. Opanowanie podstawowych narzędzi umożliwiających posługiwanie się technikami z obszaru tradycyjnej grafiki warsztatowej oraz wykorzystanie nabytej wiedzy w działaniach związanych z domeną projektową.	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW)	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zadań programowych. Dysponuje świadomością, że obraz rozumiany jako przekaz, jest ukierunkowany do odbiorcy i funkcjonuje w przestrzeni publicznej.	KS 03 (P 65_KR)
Malarstwo i nauka o barwie	3	2	Zna i rozumie aspekty procesu twórczego w obszarze malarstwa. Rozumie zagadnienia kompozycji malarzkiej, zna podstawy technologii malarstwa oraz podłoża malarzkiego, posiada podstawową wiedzę o barwie, potrafi rozpoznać najważniejsze techniki malarzki. Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska w obszarze malarstwa. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą historii sztuki. Zna i potrafi opisać współczesne wydarzenia kulturowe i malarzkie.	W 02(P65_WG); W 03 (P65_WG); W 04 (P65_WG); W 05 (P65_WG); W 06 (P65_WG); W 07 (P65_WG); W 08 (P65_WG); W 09 (P65_WG); W 10 (P65_WG)	Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej w obszarze malarstwa. W sposób kreatywny dostosowuje techniki i metody malarzkie do określonego problemu. Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu malarzkiego. Zna zasady komponowania i kadrowania martwej natury, przestrzeni oraz elementów abstrakcyjnych, potrafi praktycznie zastosować elementy układu kompozycyjnego w swojej twórczości malarzkiej	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW)	Wykazuje zainteresowanie nie tylko bieżącymi zjawiskami i wydarzeniami malarzskimi, ale szeroko pojętymi kulturowymi.	KS 03 (P 65_KR)
Rysunek	3	2	1. Potrafi rozpoznać najważniejsze techniki rysunkowe – tradycyjne i nowe, potrafi omówić środki wyrazu typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki i wskazać ich zastosowanie na wybranym przykładzie, potrafi posługiwać się podstawowymi terminami z zakresu rysunku, potrafi opisać dzieło rysunkowe (jego formę, treść i funkcje). 2. Posiada wiedzę o kulturze i współczesnych wydarzeniach artystycznych, w tym rysunkowych.	W 02(P65_WG); W 03 (P65_WG); W 04 (P65_WG); W 05 (P65_WG); W 06 (P65_WG); W 07 (P65_WG); W 08 (P65_WG); W 09 (P65_WG); W 10 (P65_WG)	Potrafi samokrytycznie ocenić jakość pracy własnych realizacji i doskonalić umiejętności techniczno-warsztatowe, sam stawia sobie nowe zadania i określa poziom ich trudności. Świadomie posługuje się podstawowymi technikami rysunkowymi (ołówkiem, węglem, sepią), potrafi wykorzystać fakturę w rysunku, potrafi zastosować przestrzeń i światłocien w dziele rysunkowym.	U 03 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW)	Wykazuje zainteresowanie oraz uczestniczy w życiu kulturalnym, a inspiracje i obserwacje wykorzystuje twórczo w swoich dziełach, posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą, potrafi podjąć dyskusję na zadany temat.	KS 03 (P 65_KR)
Język angielski	2	2			Student potrafi posługiwać się ogólnym i specjalistycznym j. angielskim w różnych kontekstach na poziomie B2	U 10 (P6S_UW)		
suma	23	20						

Przedmioty 2 rok III sem. IV sem.

Identyfikacja wizualna

3	4	zna poszczególne etapy procesu projektowego i metody ich realizacji w odniesieniu do prac edytorskich, wie, jak przeprowadzić analizę tematu pod kątem planowanej realizacji edytorskiej.	W 01(P65_WG)	<p>Potrąfi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie grafiki edytorskiej.</p> <p>Potrąfi realizować własne koncepcje form edytorskich opartych na zróżnicowanej stylistyce, wykorzystującej wyobraźnię, ekspresję artystyczną, intuicję oraz analizę potrzeb odbiorców</p> <p>Potrąfi dostosować parametry formy edytorskiej do wymagań zleceniodawcy poprzez dobór adekwatnych metod i kanałów komunikacji oraz poprzez dostosowanie formy projektu do zakładanego budżetu. Rozumie zależność pomiędzy założeniami projektu, a środkami edytorskimi i technologicznymi zastosowanymi przy jego realizacji.</p> <p>Potrąfi opracować podstawową dokumentację projektową z zakresu grafiki wydawniczej obejmującą część prezentacyjną oraz dokumentację koncepcji wydawnictwa.</p> <p>potrąfi wnikliwie przeanalizować problem projektowy i zaproponować kreatywne metody jego rozwiązania. Potrąfi zaprojektować oryginalną formę wydawniczą adekwatną do potrzeb odbiorcy. otrąfi w sposób komunikatywny publicznie zaprezentować własne realizacje w obszarze grafiki edytorskiej przy wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych</p>	<p>U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW); U 07 (P65_UW); U 08 (P65_UW)</p>	<p>Jest gotów wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną i zdobyte doświadczenie do właściwego opisu przebiegu pracy nad projektem z zakresu identyfikacji wizualnej, oraz potrąfi precyzyjnie zdefiniować problemy projektowe i uzasadnić metody ich rozwiązania.</p> <p>Potrąfi analizować, interpretować oraz gromadzić informacje potrzebne do określenia problemu projektowego i zdaje sobie sprawę z konieczności przeprowadzenia takiego procesu przed realizacją zadania z zakresu identyfikacji wizualnej.</p> <p>Jest gotów samodzielnie planować i realizować swoją karierę twórczą i zawodową. Ma świadomość potrzeby stałego podnoszenia kompetencji w obszarze projektowania identyfikacji wizualnej oraz konieczności nieustannej aktualizacji swojej wiedzy dotyczącej zmian technologicznych, komunikacyjnych i rynkowych.</p>	<p>KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P 6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);</p>
---	---	---	--------------	---	--	---	---

Typografia

4	5	Zna i rozumie etapy procesu projektowego i wie jak je w sposób efektywny wykorzystać podczas realizacji projektów typograficznych.	W 01(P65_WG)	<p>Potrąfi samodzielnie opracować założenia tak by mogły być w sposób świadomy i efektywny wykorzystane w projektach typograficznych (budowa liter, układów literniczych składy tekstów).</p> <p>Potrąfi w swoich rozwiązaniach typograficznych łączyć pragmatyczne podejście z kreatywnym, zakładającym rozwiązania nieszablone i intuicyjne podejście.</p> <p>Potrąfi dostosować rozwiązanie typograficzne do parametrów wynikających z realiów rynkowych, uwzględniając budżet projektu, ramy czasowe a przede wszystkim oczekiwania odbiorcy.</p> <p>Potrąfi w sposób świadomy wykorzystać warsztat tradycyjny oraz nowe technologie w celu właściwej realizacji zadań typograficznych. Obsługuje specjalistyczne oprogramowanie oraz potrąfi samodzielnie podnosić swoje kompetencje warsztatowe/narzędziowe.</p> <p>Potrąfi opracować podstawową dokumentację prezentującą walory rozwiązania typograficznego wraz dokumentacją założeń i procesu.</p> <p>Dobiera parametry typograficzne w sposób odpowiedzialny i pragmatyczny równocześnie niezależny i kreatywny tak, by od strony formalnej funkcjonalnej oraz wizualnej jakość odpowiadała na potrzeby odbiorcy.</p> <p>Potrąfi w sposób komunikatywny prezentować rozwiązania typograficzne wykorzystując właściwie dla danej sytuacji medium i metody.</p>	<p>U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P65_UW); U 06 (P65_UW); U 07 (P65_UW); U 08 (P65_UK);</p>	<p>Potrąfi świadomie podejmować decyzje dotyczące roli typografii w realizowanych projektach oraz umiejętnie rozwiązać te decyzje/wiedzę a także argumentować w sposób właściwy dla sytuacji i samej realizacji.</p> <p>Jest gotów do gromadzenia i analizy nowej wiedzy i doświadczeń typograficznych.</p> <p>Jest świadom własnych umiejętności i wiedzy, potrąfi ją właściwie ocenić i dąży do jej aktualizacji w odpowiedzi na potrzeby otoczenia.</p>	<p>KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);</p>
---	---	--	--------------	--	---	--	--

Fotografia	3	3	Posiada więcej niż podstawową wiedzę dotyczącą użytkowania sprzętu fotograficznego w tym oświetlenia studyjnego. Rozumie podstawy teoretycznej analizy znaczenia obrazu fotograficznego. Zna podstawowe zasady pracy nad sekwencją fotograficzną.	W 01(P65_WG)	<p>Posiada umiejętność planowania i organizowania pracy na planie zdjęciowym. Świadomie , dobiera narzędzia i środki niezbędne do realizacji sesji zdjęciowej lub projektu</p> <p>Swobodnie posługuje się zróżnicowanymi środkami wizualnymi.</p> <p>Posiada kompetencje realistycznej oceny zasobów potrzebnych do realizacji rozbudowanego projektu fotograficznego, przygotowania projektu oraz druku publikacji.</p> <p>Świadomie posługuje się aparatem fotograficznym i oświetleniem studyjnym. Posiada umiejętności edycji fotografii z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania. Samodzielnie rozwiązuje problemy technologiczne.</p> <p>Potrąfi przygotować prezentację swojej pracy w formie wydruków, powiększeń, publikacji lub prezentacji ekranowej.</p> <p>Eksperymentuje w zakresie stosowanych przez siebie środków formalnych w tym alternatywnych technik oświetleniowych.Poszukuje oryginalnych rozwiązań w zakresie projektowania sekwencji i konstruowania narracji wizualnej. Realizuje własne koncepcje twórcze</p> <p>Potrąfi opisać i zaprezentować cele i założenia realizowanego projektu. Posługuje się specjalistyczną terminologią w sposób adekwatny i komunikatywny.</p>	<p>U 02 (P65_UW); U 03 (P65_UW); U 04 (P65_UW); U 05 (P 65_UW); U 06 (P 65_UW); U 07 (Pg5_UW); U 08 (P65_UW)</p>	<p>Wykazuje inicjatywę i samodzielność podczas pracy nad zleconym zadaniem. Podejmuje świadome decyzje twórcze i projektowe, które potrafi rzeczowo uzasadnić.</p> <p>Posiada motywację do wzbogacania wiedzy w zakresie fotografii. Bierze udział w wystawach fotografii, spotkaniach autorskich, warsztatach, sympozjach i konferencjach.</p> <p>Posiada kompetencje oraz motywację aby zdobywać nową wiedzę w obszarze fotografii oraz publikacji fotograficznych.</p>	<p>KS 01 (P 6S_KR); KS 03 (P 6S_KR); KS 08 (P 6S_KR);</p>
------------	---	---	---	--------------	--	--	---	---

Aniamacja i gry komputerowe

4

5

Zna i rozumie aspekty procesu tworzenia krótkich form animowanych. W 01 (P65_WG)

Potrąfi stworzyć czołówkę filmową oraz spot reklamowy przechodząc przez wszystkie najważniejsze etapy produkcji (koncepcja, scenariusz, storyboard, projekty graficzne, animatic, animacja, udźwiękowienie) prowadzące do finalnej realizacji.

Potrąfi świadomie i adekwatnie do tematu dobrać środki audiowizualne.

Posiada kompetencje do realistycznej oceny zasobów służących realizacji projektu.

Zna podstawowe oraz zaawansowane narzędzia do tworzenia w środowisku 3D: modelowanie, teksturowanie, oświetlenie, animacja, rendering. Zna podstawy tworzenia w środowisku 2D: tworzenie elementów graficznych na potrzeby późniejszej animacji. Zna najważniejsze specjalistyczne portale i fora internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i wie gdzie szukać odpowiedzi aby samodzielnie rozwiązać problemy technologiczne.

Potrąfi opracować podstawową dokumentację projektową. Posiada umiejętność tworzenia moodboardów i wstępnych koncepcji w oparciu o nie oraz research.

Potrąfi samodzielnie przygotować koncepcję o wysokim stopniu oryginalności oraz zrealizować ją przy użyciu adekwatnych środków wyrazu, odpowiadając na potrzeby odbiorcy.

Potrąfi samodzielnie przygotować koncepcję o wysokim stopniu oryginalności oraz zrealizować ją przy użyciu adekwatnych środków wyrazu, odpowiadając na potrzeby odbiorcy.

U 02 (P65_UW)
U 03 (P65_UW)
U 04 (P65_UW)
U 05 (P 65_UW)
U 06 (P 65_UW)
U 07 (Pg5_UW)
U 08 (P65_UW)

Wykazuje inicjatywę i samodzielność podczas pracy nad zadanym tematem. Potrąfi rzeczowo uzasadnić świadomie podjęte decyzje projektowe.

Zna najważniejsze specjalistyczne portale internetowe, zajmujące się animacją i motion designem i śledzące najważniejsze zjawiska z dziedziny sztuk audiowizualnych.

Posiada kompetencje oraz motywację aby zdobywać wiedzę w dziedzinie animacji i gier komputerowych.

KS 01 (P 6S_KR);
KS 03 (P 6S_KR);
KS 08 (P6S_KK);

Działania multimedialne	4	5	Zna i rozumie złożoność procesu wybranego obszaru z dziedziny multimedialnej (film, interakcja, działania przestrzenne, instalacyjne, aplikacje, itp.) Potrafi je weryfikować i wdrażać uwzględniając współpracę z zewnętrznymi specjalistami.	W 01 (P65_WG)	<p>Potrafi samodzielnie definiować problem projektowy, opracowywać i zweryfikować założenia projektowe, następnie świadomie realizować je w procesie projektowym z multimediami.</p> <p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz łączyć pracę w różnych oprogramowaniach w zależności od założeń. Wykorzystuje lub samodzielnie modyfikuje metody i narzędzia do potrzeb. Potrafi prototypować własne narzędzia do działań multimedialnych, których kompleksowość lub obszary działania są poza zakresem dostępnych narzędzi.</p> <p>Potrafi umiejętnie dobierać źródła wiedzy i informacji z nich pochodzących oraz dokonywać analizy i syntezy tych informacji w procesie projektowym (tutoriale, podręczniki, fora).</p> <p>Posiada umiejętności przeprowadzania analizy porównawczej co do zakresu oraz możliwości zastosowania projektu i potrafi określić jego skuteczność.</p> <p>Potrafi przygotować w formie pisemnej skrypt do zrealizowania projektu (film - scenariusz, aplikacja/instalacja multimedialna - struktura logiczna interakcji lub strategia interakcji, VR - określenie interakcji, przestrzeni 3D oraz scenariusza).</p> <p>Potrafi świadomie posługiwać się specjalistycznymi narzędziami multimedialnymi, adekwatnymi technologiami i technikami oraz potrafi samodzielnie rozwijać te kompetencje.</p> <p>Jest otwarty na eksperyment, zarówno w obszarze kreacji oraz doboru narzędzi i środków.</p>	<p>U 02 (P65_UW)</p> <p>U 03 (P65_UW)</p> <p>U 04 (P65_UW)</p> <p>U 05 (P 65_UW)</p> <p>U 06 (P 65_UW)</p> <p>U 07 (P65_UW)</p> <p>U 08 (P65_UW)</p>	<p>Potrafi samodzielnie podejmować decyzje z planowanego obszaru multimedialnego.</p> <p>Jest otwarty na nowe doświadczenia i eksperymenty z dziedziny sztuki multimedialnej oraz innych obszarów projektowych.</p> <p>Potrafi realizować etycznie uzasadnione projekty oraz budować nowe narzędzia pogłębiające wiedzę na temat potrzeb społecznych i zrównoważonego rozwoju.</p>	<p>KS 01 (P 65_KR);</p> <p>KS 03 (P 65_KR);</p> <p>KS 08 (P65_KK);</p>
Rysunek, wyobrażenia, warsztat	2	2	<p>Zna i rozumie aspekty procesu projektowego, twórczego w zakresie rysunku. Zna podstawowe techniki warsztatu rysunkowego oraz terminologię z nim związaną.</p> <p>Zna i rozumie wybrane fakty i zjawiska w obszarze rysunku i ilustracji. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą historii sztuki. Zna i potrafi opisać współczesne wydarzenia kulturowe.</p>	W 01 (P65_WG)	<p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście do pracy twórczej w obszarze rysunku. W sposób kreatywny dostosowuje techniki i metody warsztatu rysunkowego do określonego problemu.</p> <p>Świadomie korzysta z podstawowego warsztatu projektowego wykorzystując szeroki wachlarz technik i technologii w procesie projektowym.</p> <p>Potrafi opracować podstawową dokumentację projektową - od koncepcji do prezentacji projektu.</p> <p>Rozwija kreatywność, niezależność w podejściu do procesu projektowego, poszukuje oryginalnych rozwiązań formalnych.</p> <p>Posiada umiejętność publicznej prezentacji opracowanych rozwiązań projektowych. Stosuje specjalistyczną terminologię oraz wykorzystuje adekwatne techniki informacyjno- komunikacyjne.</p>	<p>U 03 (P65_UW)</p> <p>U 05 (P65_UW)</p> <p>U 06 (P65_UW)</p> <p>U 07 (P65_UW)</p> <p>U 8 (P65_UK)</p>	<p>Samodzielnie podejmuje decyzje projektowe. Potrafi właściwie argumentować założenia.</p> <p>Wykazuje zainteresowanie bieżącymi zjawiskami kulturalnymi i społecznymi, potrafi je analizować i opisać.</p> <p>Posiada umiejętność planowania i realizacji własnego uczenia się w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>KS 01 (P65_KR);</p> <p>KS 03 (P65_KR);</p> <p>KS 08 (P65_KK);</p>
Język angielski	2	2			<p>Student potrafi posługiwać się ogólnym i specjalistycznym j. angielskim w różnych kontekstach na poziomie B2</p>	U 10 (P6S_UW)		
suma	22	26						

Efekty uczenia się mogą zostać potwierdzone osobie posiadającej:

1) co najmniej 5 lat doświadczenia zawodowego – w przypadku ubiegania się o przyjęcia na studia pierwszego stopnia oraz jednolite studia magisterskie oraz

a) świadectwo dojrzałości albo świadectwo dojrzałości i zaświadczenia o wynikach egzaminu maturalnego z poszczególnych przedmiotów, o których mowa w przepisach o systemie oświaty lub

b) świadectwa dojrzałości i dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe w zawodzie nauczonym na poziomie technika, o których mowa w przepisach o systemie oświaty lub

c) świadectwo dojrzałości i zaświadczenie o wynikach egzaminu maturalnego z poszczególnych przedmiotów oraz dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe w zawodzie nauczonym na poziomie technika, o których mowa w przepisach oświaty lub

d) świadectwo lub inny dokument uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia zgodnie z art. 93 ust. 3 ustawy z dnia 7 września 1991r. o systemie oświaty (t.j. Dz.U. z 2020 r. poz. 1327 z późn. zm.) lub

e) świadectwo i inny dokument lub dyplom, o których mowa w art. 93 ust 1 ustawy, o której mowa w literze d lub

f) świadectwo lub dyplom uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia zgodnie z umową bilateralną o wzajemnym uznaniu wykształcenia lub

.....